Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh gambaran self-regulation pada mahasiswa gamer di Wargame 'X' di Bandung. Adapun judul dari penelitian ini adalah Studi Deskriptif mengenai Self Regulation Akademik pada Mahasiswa Gamer di Wargame 'X', Bandung.

Pemilihan sampel menggunakan metode purposive sampling, dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 orang. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan studi deskriptif. Teknik analisis yang dilakukan adalah distribusi frekuensi, sedangkan perhitungan dan tabulasi silang dilakukan dengan menggunakan program SPSS 15.1.

Alat ukur yang digunakan merupakan kuesioner yang dibuat berdasarkan teori self-regulation dari ***Zimmerman*** *dan terdiri dari 35 item. Adapun aspek-aspek dari self-regulation mencakup tiga fase, yaitu forethought, performance/volitional control, dan self-reflection. Uji validitas diakukan dengan expert validity, yang melibatkan dua orang ahli.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar subjek, yaitu 17 orang atau 56.67% mahasiswa gamer di Wargame 'X' Bandung tergolong cenderung mampu melakukan self-regulation, sedangkan sebanyak 13 orang atau 43.33% mahasiswa gamer di Wargame 'X' Bandung tergolong mampu melakukan self-regulation. Tidak ada subjek yang tergolong cenderung kurang mampu dan kurang mampu dalam nelakukan self-regulation. Dari seluruh mahasiswa gamer di Wargame 'X' Bandung terlihat kecenderungan bahwa kemampuan mereka melaksanakan fase forethought dan self-reflection lebih tinggi daripada kemampuan mereka melaksanakan fase performance/volitional control.

Peneliti mengajukan saran agar dilakukan penelitian deskriptif secara lebih mendalam mengenai fase performance/volitional control. Kepada para subjek peneliti mneyarankan untuk lebih aktif memanfaatkan sumber feedback dari lingkungan perkuliahan, yaitu teman sejurusan dan dosen.

DAFTAR ISI

Halaman

Lembar Judul

Lembar Pengesahan

ABSTRAK……i

KATA PENGANTAR……..……..ii

DAFTAR ISI……....v

DAFTAR SKEMA……..…vii

DAFTAR TABEL…….....viii

DAFTAR LAMPIRAN……...…....x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah……..1

1.2 Identifikasi masalah…….....7

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian……....7

1.4 Kegunaan Penelitian……....7

1.5 Kerangka Pikir…….8

1.6 Asumsi Penelitian……..18

BAB II TINJAUAN TEORITIS

2.1 *Self-Regulation*

2.1.1 Pendahuluan.....19

2.1.2 Definisi *Triadic* dari *Self-Regulation*…….19

2.1.3 Struktur dari Sistem *Self-Regulatory*……..22

2.1.4 Pengaruh Sosial dan Lingkungan Dalam *Self-regulation*……...36

2.1.5 Gangguan dalam *Self-Regulation*……...…39

2.2 Masa Dewasa Awal

2.2.1 Perkembangan Kognitif……..42

2.2.2 Perkembangan Fisik……...43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian…….45

3.2 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.2.1 Variabel Penelitian……..46

3.2.2 Definisi Operasional……...46

3.3 Alat Ukur

3.3.1 Alat Ukur *Self-Regulation*……..50

3.3.2 Validitas Alat Ukur……...……..52

3.3.3 Reliabilitas Alat Ukur…….53

3.3.4 Data Penunjang……...53

3.4 Populasi dan Teknik Sampling

3.4.1 Populasi Sasaran…….53

3.4.2 Karakteristik populasi…….....53

3.4.3 Teknik Penarikan Sampel……...53

3.5 Teknik Analisis Data…….54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Responden

4.1.1 Gambaran Responden berdasarkan Jenis Kelamin…….55

4.1.2 Gambaran Responden berdasarkan Usia dan Tahapan perkembangan..55

4.1.3 Gambaran Responden berdasarkan Lamanya Bermain Game Setiap Minggu…….56

4.2 Hasil Pengolahan Data……...56

4.3 Pembahasan……...61

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan……71

5.2 Saran

5.2.1 Saran Teoritis……..72

5.2.2 Saran Praktis……..…72

DAFTAR PUSTAKA.....73

DAFTAR RUJUKAN……...…….74

LAMPIRAN

DAFTAR SKEMA

Skema 1.1 Skema Kerangka Pikir……...17

Skema 2.1 Bentuk *Triadic Self-regulation*…….22

Skema 2.2 Siklus Fase *Self-regulation*……23

Skema 3.1 Skema Rancangan Penelitian.....45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur fase dan Sub-proses pada *self-regulation*……..24

Tabel 3.1 Prosedur Pengisian Kuesioner.....51

Tabel 3.2 Kisi-kisi Alat Ukur *Self-Regulation*.....51

Tabel 3.3 Sitem Penilaian.....52

Tabel 3.4 Kategori Penilaian.....52

Tabel 4.1.1. Tabel Persentase Responden berdasarkan Jenis Kelamin……...55

Tabel 4.1.2. Tabel Persentase Responden berdasarkan Usia dan Tahapan Perkembangan…….55

Tabel 4.1.3. Tabel Persentase Responden berdasarkan Lamanya Bermain *Game* Setiap Minggu……56

Tabel 4.2.1 Tabel Kemampuan *Self-Regulation* Umum……..56

Tabel 4.2.2 Tabel Kemampuan Fase-Fase *Self-Regulation*……57

Tabel 4.2.3 Tabel persentase fase *Forethought*, aspek *Task analysis*, dan *Self-Motivation Beliefs*……58

Tabel 4.2.4 Tabel persentase fase *Performance/volitional control*, Aspek *Self-control*, dan *Self-Observation*…….59

Tabel 4.2.5 Tabel persentase fase *SelfRreflection*, Aspek *Self-judgement*, dan *Self-Reaction*……..60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pengantar Kuesioner

Lampiran 2 : Petuunjuk Pengisisan Kuesioner

Lampiran 3 : Data Pribadi dan Data Penunjang

Lampiran 4 : Kuesioner *Self-Regulation*

Lampiran 5 : Perhitungan Fase-Fase *Self-Regulation*

Lampiran 6 : Crosstab

Lampiran 7 : Data Jawaban Responden

Universitas Kristen Maranatha